

Politik Siber dan Terorisme Virtual

Rulli Nasrullah

Fakultas Ilmu dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah,

Jakarta

kangarul@gmail.com

Abstract

It is interesting to look at the Head of Criminal Investigation statement of the Indonesian National Police Commissioner General Ito Sumardi (Kompas, 22 / 9/2010), which warns that the crime of terrorism is closely related to ideology. Sociologist Van Dijk (1993) states that ideology is basically a mental system that is exchanged, represented both in the level of discourse and action to achieve certain goals or desires in a groups (defined as the system of mental representations and processes of group members). Why (technology) Internet so powerful in spreading the message of terrorism? First, the interaction happens on internet can be done anywhere and anytime. Second, Internet users in Indonesia, which are increasingly growing in number, allow access to the site or content to be easily obtained terrorism. Third, Internet medium provides not only cheap but free access. Fourth, the Internet allows anyone to construct new identity. In fact it proves that the identities of individuals in cyber world are individuals who have two possibilities. It could be the same or different identities as in the real world. Furthermore, the individual does not only have one identity per se on the internet, they could have multiple identities as well as different characteristics from each other. In addition, according to Gilmore (1996), those on the Internet nobody knows you at all, neither knows your race nor your sex. This is the opportunities that could be used by the perpetrators of terrorism to spread the ideology of terrorism and violence in the name of religion without having to worried their identity will be revealed.

Kata Kunci: internet, media baru, teroris, identitas virtual

A. Pendahuluan

Di awal tahun 2003 lalu, gerakan antiperang di Amerika semakin memberikan tekanan terhadap kebijakan pemerintahan George W. Bush yang melakukan invasi terhadap Irak secara membabi buta. Gerakan politik di dunia maya seperti MoveOn (www.moveon.org), ANSWER (www.interbationalanswer.org), atau United for Peace & Justice (www.unitedforpeace.org) menggunakan internet untuk mendistribusikan kampanye-kampanye antiperang, mengorganisasikan gerakan demonstrasi di beberapa wilayah, dan mempromosikan beragam gerakan antiperang lainnya seperti informasi berapa banyak wanita dan anak-anak yang terbunuh dalam invasi tersebut. Hasilnya pada tanggal 15 Februari 2003 ribuan orang melakukan demonstrasi besa-besaran menentang kebijakan pemerintahan dalam invasi Irak.

Tidak hanya soal perang, isu-isu seperti kapitalisme dan imperealisme pun tak luput dari jangkaun aktivis politik siber. Sasaran selanjutnya adalah para pemimpin dunia seperti Presiden Amerika George W. Bush dan Perdana Menteri Inggris Tony Blair serta anggota G8 lainnya. Komunitas siber pun membentuk “virtual bloc” untuk mengawasi, mengkritik, dan melakukan perlawanan terhadap upaya kapitalisme dan imperealisme gaya Barat yang diusung G8.

Pengaruh kekuatan politik siber juga bisa dilihat dalam pemilihan di Spanyol pada Maret 2004. Kandidat dari partai konservatif, yang juga menjabat sebagai perdana menteri saat itu, bahwa mereka akan memenangkan pemilihan dengan mudah walau negara tersebut dihantui oleh beberapa peristiwa pemboman yang menewaskan lebih dari 200 orang. Apa yang terjadi? Masyarakat melalui internet membuat aliansi untuk tidak mendukung kandidat dan menyebarkan kampanye untuk tidak memilih sang kandidat pada saat pemilihan berlangsung. Laporan Jacob Adelman, wartawan majalah *Time Asia*, mendokumentasikan gerakan serupa yang terjadi di China, India, dan Hongkong.

Di Indonesia gerakan politik siber ini terlihat menjelang akhir tahun 2007. Klaim Malaysia atas lagu Rasa Sayange menjadi awal dari gerakan politik siber di Indonesia. Ratusan bahkan ribuan konten blog mengkampanyekan gerakan antipembajakan lagu oleh Malaysia bahkan para peretas pun tidak segan-segan mengobrak-abrik beberapa situs resmi buatan negara tetangga tersebut. Gerakan ini semakin membesar ketika Malaysia tak jera dengan mengklaim batik pada awal tahun 2009. Gerakan politik

siber ini juga mengakibatkan ratusan orang melakukan demonstrasi di depan Kedutaan Besar Malaysia.¹

Gerakan politik di internet ditengarai sudah dimulai sejak pertengahan tahun 1990 dengan berkembangnya diskusi-diskusi politik di internet. Menurut Graham Meikle, internet menjadi medium yang sangat efektif digunakan para aktifis pergerakan terutama untuk terlibat dalam proses demokrasi maupun penegakan hukum.²

Tidak hanya bermain di dunia maya semata, para aktivis politik siber juga melakukan gerakan secara *offline* dengan melakukan menggalang massa dan melakukan demonstrasi di jalanan. Senin, 8 November 2009 lalu ribuan orang berkumpul di Bundaran Hotel Indonesia untuk mendukung KPK dan menolak upaya kriminalisasi terhadap pimpinan KPK. Laporan media pun menyebutkan bahwa demonstrasi tersebut diikuti oleh para Facebookers; sebuah pengakuan gamblang terhadap kekuatan pengguna internet.

B. Kekuatan Internet

Selain pengguna internet yang secara kuantitatif berjumlah besar dan akan terus berkembang, dibandingkan dengan media tradisional, aktivitas politik di siber setidaknya memiliki lima kelebihan; *pertama*, dalam situs jejaring sosial informasi yang disampaikan bersifat apa adanya. Setiap user bisa menyampaikan apa saja tanpa peduli dan terintimidasi oleh sensor. Kondisi ini berbeda dengan media tradisional, dimana setiap teks, gambar, atau ilustrasi yang dipublikasikan haruslah melalui mekanisme redaksi yang menyesuaikan materi publikasi dengan kriteria kebijakan masing-masing media. Bahkan tidak jarang, mekanisme redaksi ini diintervensi oleh pemilik modal maupun pengiklan.³

¹ Bulan madu politik siber di Indonesia akhirnya muncul melalui kasus Prita versus RS Omni International maupun kasus Bibit-Chandra muncul kepermukaan. Dukungan kampanye para aktivis politik siber bisa teridentifikasi dengan banyaknya anggota baru yang bergabung dengan grup Facebook seperti “Gerakan 1.000.000 Facebookers Dukung Chandra Hamzah & Bibit Samad Riyanto” yang mencapai “1.343.693 anggota atau DUKUNG PRITA MULYASARI” dengan 94.627 anggota. Dan jumlah ini akan terus berkembang.

² Lebih lanjut baca Meikle, Graham, 2002, *Future Active: Media Activism and the Internet*, New York: Routledge .

³ Tarik-menarik ini pada dasarnya tidak terjadi secara tunggal. Artinya, meski pemilik modal merupakan kekuatan ekonomi terbesar di dalam redaksi, namun kekuatan dari pekerja

Kedua, kekuatan internet bersifat multi-akses. Artinya, informasi yang disampaikan di internet tidak hanya bisa diakses oleh anggota dalam jaringan semata, melainkan bisa diakses oleh siapapun dan dari wilayah manapun. Laporan Majalah BussinessWeek edisi Oktober lalu memaparkan bagaimana masa depan televisi akan semakin bersaing (bahkan tergerus) oleh keberadaan tv internet yang digelontorkan oleh Yahoo! Maupun Intel.

Ketiga, internet merupakan perpustakaan dokumentasi online terbesar dan terlama. Setiap konten yang dipublikasikan, misalnya, di situs jejaring sosial Blogspot atau Wordpress akan tersimpan dalam waktu lama selama akun tersebut aktif. Juga, setiap kata kunci dari informasi yang disampaikan di internet akan mudah ditemukan dalam hitungan detik melalui fasilitas pencarian seperti Google dan Yahoo!. Dengan demikian, setiap pengakses internet bisa mengingat kembali peristiwa politik yang terjadi beberapa tahun lalu. Berbeda dengan siaran televisi yang mengendap singkat di benak audiens atau perlunya waktu serta tenaga untuk mencari melalui dokumentasi fisik atau melalui microfilm media cetak di perpustakaan.

Keempat, internet merupakan medium penyebaran informasi yang cepat. Isu yang sedang hangat saat ini bisa tersebar dengan cepat di internet melalui konten tulisan di situs jejaring sosial. Sifatnya yang interaktif menyebabkan pengguna internet bisa mengomentasi konten secara langsung. Bahkan, tak perlu piawai dalam soal menulis, pengguna internet pun bisa menjelma menjadi komentator politik dengan hanya memberikan komentar singkat di kolom status; fasilitas yang disediakan oleh Facebook, MySpace, Multiply, maupun Twitter.

Kelima, akses internet yang murah. Berbeda dengan media tradisional dimana informasi diproduksi dengan memakan biaya produksi yang tidak sedikit –selain kebutuhan waktu dan SDM—internet merupakan fasilitas yang menyediakan produksi isu yang berbiaya murah; Terbukti dengan menjamurnya warung internet di sekitar kampus dan juga fasilitas internet melalui telepon genggam dengan biaya bulanan yang cukup murah.

Namun, karakteristik internet yang membuka peluang bagi pengguna untuk mengkonstruksi dirinya baik secara nyata (*offline*) maupun secara virtual (*online*) merupakan potensi untuk menciptakan gerakan politik virtual

juga memberikan pengaruh terhadap proses di redaksi. Lebih lanjut tentang hal tersebut baca McNamus, John H, 1994, *Market Driven Journalism: Let The Citizen Beware?*, California: Sage Publication.

maupun bisa juga dimanfaatkan untuk kepentingan politik (baca: pengaruh) yang dilakukan untuk menyebarkan nilai-nilai terorisme.

C. Simulasi di Internet

Karakteristik dari media baru (internet) salah satunya adalah simulasi atau *hyperreality*; sebuah term yang beranjak dari teori Jean Baudrillard dalam karyanya *Symbolic Exchange and Death* (1993) serta *Simulations and Simulacra* (1994). Jean Baudrillard adalah salah satu pemikir kunci yang terkait dengan postmodernitas di tahun 1970-an dengan gagasan gagasan simulasi - suatu efek dimana masyarakat semakin berkurang tingkat kesadaran mereka terhadap apa yang ‘*real*’ karena imaji yang disajikan oleh media. Bahwa setiap individu pada akhirnya akan termediasi, disebut Baudrillard sebagai ‘*ecstasy of communication*’, karena ‘hidup’ di dalam layar komputer dan atau bahkan menjadi bagian daripadanya. Menjalani hidup dalam kungkungan ‘*hyperreality*’ yang menempatkan individu antara yang nyata dan virtual, realitas dan ilusi. Menggunakan pendekatan semiotika tentang hubungan antara tanda dan apa yang diwakili oleh tanda tersebut, Baudrillard menyatakan bahwa tanda-tanda telah terputus dari realitas; tidak sekadar merepresentasi, melainkan mensimulasi. Term yang digunakan adalah ‘*simulacra*’ yang diartikan sebagai ‘*a copy of a copy with no original*’ yang dicontohkan dengan taman bermain Disneyland.⁴ Inilah yang menurut Bell terjadi dalam *cyberspace* dimana proses simulasi itu terjadi dan perkembangan teknologi komunikasi serta kemunculan media baru menyebabkan individu semakin menjauhkan realitas, menciptakan sebuah dunia baru yaitu dunia virtual.⁵

Bahwa media, dalam konsepsi Baudrillard, pada dasarnya bukanlah cerminan dari realitas, melainkan ia sudah menjadi realitas tersendiri. Inilah yang disebut Baudrillard sebagai *hyperreality* dimana media tidak lagi menampilkan realitas tetapi sudah mejadi realitas tersendiri bahkan apa yang

⁴ Term ini terjadi melalui empat tahap proses: *pertama*, tanda (*sign*) merupakan presentasi realitas; *kedua*, tanda mendistorsi realitas; *ketiga*, bahwa realitas semakin kabur bahkan hilang, malah tanda merupakan representasi dari representasi itu sendiri; dan *keempat*, bahwa tanda bukan lagi berhubungan dengan realitas—imaji telah menjadi pengganti dari realitas itu sendiri.

⁵ Bell, David, 2001, *An Introduction to Cybercultures*, London and New York: Routledge, hal.76

ada di media lebih nyata (*real*) dari realitas itu sendiri.⁶ Realitas media merupakan hasil proses simulasi, dimana representasi yang ada di media telah diproduksi dan reproduksi oleh media itu sendiri menjadi realitas tersendiri; yang terkadang apa yang direpresentasikan berbeda atau malah bertolak belakang dari *signs* atau *objects* itu sendiri. Realitas yang ada di televisi, sebagai misal, adalah realitas baru yang disebut Baudrillard sebagai '*simulacra*' yang tidak hanya menjelaskan bagaimana tanda itu direpresentasikan, melainkan juga melibatkan relasi sosial dan kekuatan/pengaruh sosial.⁷ Bagaimana simulasi itu terjadi dijelaskan oleh Baudrillard bahwa dalam masyarakat industri saat ini, produksi tidak lagi menghasilkan penggandaan dari realitas, tetapi sudah menjadi produksi massal terhadap realitas yang identik yang terkadang sudah tidak memiliki kesamaan dengan apa yang direpresentasikan. Selanjutnya, era industri tidak lagi mereproduksi dan melakukan produksi masal terhadap objek asal, tetapi telah menghasilkan objek yang identik yang pada dasarnya objek asal sudah tidak lagi eksis atau tidak ditemukan ciri-cirinya dari objek yang diproduksi. Tahap ketiga dari *simulacra* Baudrillard adalah objek yang diproduksi massal sudah tidak identik dengan objek awal. Tidak ada tanda, ciri, karakteristik, bahkan persamaan apapun dari objek yang diproduksi dan hal ini bagi Baudrillard dikarenakan teknologi dan juga media memiliki kekuatan tidak hanya untuk melakukan produksi melainkan mereproduksi tanda (*signs*) dan objek (*objects*)

*'there is no more counterfeiting of an original, as there was in the first order, and no more pure series as there were in the second; there are only models from which all forms proceed according to modulated differences. Only affiliation to the model has any meaning . . .'*⁸

Terakhir, dalam proses *simulacra*, bahwa tanda yang dihasilkan sudah menjadi realitas tersendiri. Tanda tidak bisa dipilah untuk menemukan kesamaan dengan realitas atau tanda yang pada awalnya diproduksi. Substansi realitas awal sudah hilang, realitas yang diproduksi oleh teknologi

⁶ Ritzer, George dan Goodman, Douglas J., 2008, *Teori Sosiologi, Dari Teori sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, hal. 678

⁷ Gane, Nicholas and Beer, David. 2008. *New Media*. Oxford-New York: Berg, hal.104

⁸ Baudrillard, 1993 dalam Gane and Beer, *New Media*, hal.101

bagi Baudrillard sudah menjadi realitas yang sama sekali baru. Berkaitan dengan media baru, bahwa teknologi telah membawa sebuah kultur yang membedakan antara yang *real* dan yang *virtual*. Manusia, sebagai *user* atau pengguna, telah diwakilkan oleh perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) dalam sebuah jaringan komputer dan proses lalulintas informasi.

Untuk memahami bagaimana teknologi telah memisahkan suatu realitas menjadi realitas tersendiri secara virtual, produksi identitas di internet bisa menjadi gambaran bagaimana tahapan *simulacra* Baudrillard itu terjadi.

D. Membangun Identitas Palsu

Menurut Tim Jordan ada dua kondisi yang bisa menggambarkan bagaimana keberadaan individu dan konsekuensinya dalam berinteraksi di internet, yaitu (1) untuk melakukan koneksitas di *cyberspace* setiap orang harus melakukan *logging in* atau melakukan prosedur tertentu--seperti menulis *username* dan *password*--untuk membuka akses ke e-mail, situs jaringan sosial, atau laman web lainnya. Ketika prosedur tersebut dilalui, maka individu akan mendapatkan semacam *their own individualised place* di mana setiap individu mendapatkan laman khusus yang hanya bisa diakses oleh individu tersebut saja atau yang biasa disebut dengan istilah akun(*account*); (2) memasuki dunia virtual kadangkala juga melibatkan keterbukaan dalam identitas diri sekaligus juga mengarahkan bagaimana individu tersebut mengidentifikasikan atau mengkonstruksi dirinya di dunia virtual.⁹ Pengguna Facebook, sebagai misal, harus memasukkan informasi dirinya seperti nama, tempat tanggal lahir, pendidikan, hobi, dan sebagainya. Informasi inilah yang tidak hanya bisa diakses oleh sipemilik akun, melainkan juga bisa dibaca oleh semua orang yang terkoneksi ke situs jejaring sosial.

Penggambaran lain dari kondisi di atas adalah dunia MUDs. Menurut istilah MUDs berasal dari *Multi-User Dungeons* atau bisa juga *Multi-User Dimensions*.¹⁰ Secara terminologi MUDs diartikan sebagai sebuah program

⁹ Jordan, Tim. 1999. *Cyberpower, The culture and Politics of Cyberspace and The Internet*, London and New York: Routledge, hal.60

¹⁰ Baca Turkle, Shirley, 1995, *Life on the Screen*, New York: Simon & Schuster, hal.11-14

komputer yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat diakses oleh beragam *user* dalam satu waktu secara bersamaan. Program seperti ini memberikan setiap user yang terkoneksi, disebut dengan *player* (pemain), akses untuk sebuah laman, objek, dan landscape. Akses inilah yang bisa digunakan pemain untuk membangun interaksi komunikasi dengan pemain lain; membangun rumah, memakai peralatan, menjadi musuh atau kawan, atau menjalankan (program) permainan yang sudah diatur. Ada dua model program MUDs, model pertama adalah petualangan atau pertarungan (*adventure* MUDs) dimana setiap pemain harus menyelesaikan tugas/misi tertentu dan model sosial (*social* MUDs) yang hanya menjalankan interaksi sosial semata. Setidaknya ada tiga hal yang membedakan antara *social* MUDs dengan *adventure* MUDs, yakni tidak adanya target akhir yang harus dicapai, aktivitas yang dijalankan bukanlah aktivitas yang bisa menentukan aktivitas selanjutnya, dan karakter (Curtis, 1992:26; Reid, 1995:165; Quitter, 1994a). Namun, karakteristik MUDs terpenting berdasarkan kepada teks; semua dekripsi tentang lokasi, apa yang harus dilakukan, dan bahkan berkomunikasi dengan pemain lainnya dilakukan dengan teks yang ada di layar komputer. Saat melakukan aktivitas inilah pemain membangun jaringan, membuat pertemanan, dan pada akhirnya mengkespresikan perasaannya secara virtual dalam proses komunikasi. Individu dalam MUDs dapat bertemu dengan individu lain, melakukan aktivitas virtual secara bersamaan, mengungkapkan perasaan terhadap individu lain, bahkan dalam kondisi tertentu melakukan pernikahan virtual. Keberadaan tubuh menjadi sesuatu yang bisa dikreasikan oleh siapapun di dalam MUDs, berbeda dengan dunia nyata dimana kita tidak bisa memilih dilahirkan sebagai wanita atau pria, berkulit putih atau hitam, dan sebagainya.

*The commands provided by the MUD systems enable users to weave a web of communication that ties each person into a sociocultural context. This web of verbal and textual significances that are substitutes for and yet distinct from the networks of meaning of the wider community binds users into a common culture whose specialised meanings allow the sharing of imagined realities.*¹¹

¹¹ Reid, 1995:183 dalam Jordan, Tim. 1999. *Cyberpower, The culture and Politics of Cyberspace and The Internet*, London and New York: Routledge, hal.62

Interaksi virtual inilah yang pada akhirnya akan melahirkan *self-definition* dan menawarkan *self-invention*. Setiap individu memiliki kemampuan tanpa batas untuk mengkreasikan siapa dirinya di dunia siber dan hasil kreasi itulah yang nantinya akan mewakili individu dalam memainkan perannya serta berinteraksi di internet. Pilihan untuk membuka identitasnya secara jujur dengan pilihan untuk membuat identitas palsu merupakan pilihan yang bisa diambil. Yang diperlukan dalam MUDs, misalnya, hanyalah melakukan koneksi ke situs, memilih nama, memilih gender, dan menuliskan deskripsi pribadi. MUDs tidak mensyaratkan siapapun untuk menaruh nama aslinya agar ia bisa memiliki sebuah akun. Ketika individu telah melakukan identifikasi diri di dalam MUDs, seperti memilih *username* dan *password*, maka identitas itulah pada akhirnya melahirkan individu virtual bersamaan dengan atribut-atribut yang melekat dengannya dan berlaku ‘kekak’. Artinya, setiap individu baru bisa mengakses individu virtualnya apabila ia menggunakan identifikasi *username* dan *password* yang sama.

Fenomena inilah yang menurut Tim Jordan dikatakan sebagai tiga elemen dasar kekuatan individu di dunia siber, yaitu *identity fluidity*, *renovated hierarchies*, dan *information as reality*.¹²

Identity fluidity bermakna sebuah proses pembentukan identitas secara online atau virtual dan identitas yang terbentuk ini tidaklah mesti sama atau mendekati dengan identitasnya di dunia nyata (*offline identities*).

Renovated hierarchies adalah proses dimana hirarki-hirarki yang terjadi di dunia nyata (*offline hierarchies*) direka bentuk kembali menjadi *online hierarchies*. Bahkan dalam praktiknya Tim Jordan mendefinisikan istilah ini dengan *anti-hierarchical*.

Hasil akhir dari *identity fluidity* dan *renovated hierarchies* inilah yang selanjutnya menjadi *informational space*, yakni informasi yang menggambarkan realita yang hanya berlaku di dunia virtual.

Narasi berikut ini dari Stone dalam bukunya *The War of Desire and Technology at the Close of The Mechanical Age* (sebagaimana dikutip Tim Jordan, 1999:63-65) menjelaskan bagaimana ketiga istilah ini bisa berlaku di dunia siber;

¹² Ibid., hal. 62-87

MYTHS OF THE ELECTRONIC FRONTIER 3: JULIE, JOAN, SANFORD AND ALEX

In 1982, a disabled woman appeared on a computer conferencing system run by CompuServe. These systems allow both real-time exchanges and posting of messages. Julie was a neuropsychologist who had been in a horrific car accident that had left her mute, paraplegic and so disfigured she could not bear to meet people face to face. She was on the verge of suicide when a friend gave her a computer and a modem and with these she discovered online conversations where her physical appearance and abilities did not seem to matter, Julie (who some people thought used a headstick to type out conversations despite the speed at which her thoughts appeared) quickly became a fascinating, lively and committed participant in CompuServe's virtual communities, though owing to her appearance and inability to talk she refused to meet any of her virtual friends in real life. She set up a women's discussion group and offered aid to some women with suicidal tendencies, helping them overcome depression or chemical dependencies. Julie's own social life blossomed online. She made more and more friends and began to practise online sex, first tentatively and then flamboyantly. Her online greeting began to reflect her huge online presence, 'HI!!!!!!', Offline her life blossomed as well. She met and married an astonishingly supportive husband, travelled and resurrected her career, but she maintained her rigid refusal to meet any of her online friends offline. Julie and her life slowly began to seem a little too much of everything to be true. Some disabled women felt uncertain about the ease with which Julie's marriage overcame her disabilities. And then disaster struck. Julie became seriously ill with an obscure disease and hovered near death. As with Philcat and many other instances, the virtual community mobilised in an astonishing show of support and collective grief. Even so, Julie's husband respected Julie's wish not to meet her online friends and he deflected any attempt to see her. To great joy, Julie pulled through and recovered. But someone had worked out which hospital Julie should have been in and called—no Julie had been in the hospital.

Slowly at first and then quickly, Julie's online persona unravelled. In place of an atheistic, sexually alive (even predatory), dope-smoking, hard-drinking, flamboyant, female, disabled neuropsychologist, there was a conservative, Jewish, teetotal, drug-fearing, low-key, sexually awkward, male, able-bodied psychiatrist.

Sanford, who had been typing Julie all along, replaced Julie. Sanford had once joined online conversations with the self-chosen pseudonym of Doctor. He had then had an intimate private conversation online with a woman, during which he realised the woman thought he was a female psychiatrist. He found a depth of emotional conversation he claimed he had always missed with women. He then created an online female who offered the greatest chance of not being detected and Julie was born. When Julie became sick, it was Sanford who had become frightened of the extent of her circle of friends and of the depth of her intimacies, but the passionate response had made it impossible for him to kill her. Male and able-bodied were two components of Sanford's identity that shook Julie's friends and lovers. Many felt betrayed, cheated, assaulted and even raped. They had poured their lives out to Julie and thought she had done the same to them. They had loved her and screwed her, but Julie only ever existed in text while their text was also written on their flesh and blood. Some sought friendship with Sanford, as though Julie had to be inside him somewhere, but for many Sanford simply was not Julie (even if they could have forgiven his lies).

Dari narasi tersebut, identitas yang berupa teks Sanford di online merupakan identitas Julie di dunia offline. Identitas ini memiliki perbedaan yang sangat kental; antara Julie sebagai seseorang yang cacat dengan Sanford yang berkemampuan secara fisik dan berprofesi sebagai psychiatrist, wanita-pria, dan melewati batas-batas yang akan dijumpai dalam kehidupan nyata. Bahkan Julie pun menciptakan 'Julie' online sebagai istri Sanford. Identitas-identitas inilah yang bermakna sebagai *identity fluidity*. Selanjutnya lawan bicara Sanford, yaitu seorang wanita, berprofesi sebagai neuropsychologist. Antara keduanya mengaburkan batas-batas hierarki (*anti-hierarchical*) karena tanpa perjanjian, tanpa bayaran yang dikenakan, dan imbalan sebagaimana percakapan antara pasien dan ahli/dokter. Interaksi inilah yang akhirnya membentuk sebuah komunitas virtual di mana batasan-batasan antara dunia *offline* dan *online* akhirnya dibentuk oleh pertukaran-pertukaran teks antara pengguna (*user*) internet.

Kenyataan membuktikan bahwa identitas individu di *online* adalah individu yang memiliki dua kemungkinan, yakni bisa jadi sama atau bisa jadi berbeda identitas secara *offline*. Tidak hanya itu, individu tidak hanya memiliki satu identitas semata, melainkan bisa memiliki identitas yang beragam dengan karakteristik yang berbeda-beda pula di *online*. Bahwa

dalam komunitas virtual siapapun tidak bisa memastikan bahwa identitas individu yang terbaca dalam teks *online* adalah identitas atau penggambaran seutuhnya dalam kehidupan yang nyata.

E. Simpulan

Cyberpolitics memiliki masa depan yang semakin harus diperhitungkan sekaligus diwaspadai. Internet memadukan kekuatan media baru dan aspirasi politik yang menurut Kahn dan Kellner (2001) akan semakin populer dan membudaya di masa mendatang, dimana pertumbuhan penggunaannya melesat cepat dan sulit diprediksi serta beragamnya fasilitas yang disediakan untuk memproduksi material maupun model demokrasi.

Data yang dirilis oleh internetworldstats.com menyebutkan bahwa ada lebih 30 juta pengguna internet di Indonesia dan angka pertumbuhan penggunaannya sekitar 12,5 persen per tahun. Indonesia juga menduduki peringkat ke-7 di dunia dalam menggunakan Facebook; sampai tulisan ini dibuat setidaknya ada lebih 11,759,980 akun Facebook yang dibuat dengan rentang usia pengguna antara 18-34 tahun.¹³

Dengan jumlah *user* yang banyak ini, internet merupakan wilayah virtual yang subur untuk melakukan beragam aktifitas politik. Bisa jadi, internet merupakan medium ampuh gerakan politik di Indonesia. Dan bisa jadi pula pengguna internet muncul sebagai kekuatan baru, kelompok penekan, dan basis massa demokrasi yang -secara virtual dalam penegakan demokrasi di negara ini. Internet tidak lagi sekadang inovasi teknologi dalam jaringan sematar, melainkan sudah menjelma menjadi medium kekuatan politik. Ini yang dikatakan McLuhan sebagai *the Medium is the Message*, Facebook menjelma menjadi partai politik virtual dengan anggota politik terbanyak dibandingkan seluruh anggota DPR maupun DPRD.

Namun, dengan kemampuan untuk mengkonstruksi identitas virtual, peluang ini menjadi potensi untuk memunculkan kekuatan teroriseme virtual

¹³ Rangkings yang dirilis ALEXA [The Web Information Company], menempatkan pengguna situs jaringan sosial Multiply dari Indonesia merupakan terbesar dengan *share* sekitar 24,3 persen mengalahkan Amerika 14,7 persen, Philipina 12,1 persen, Thailand 10,4 persen, maupun India 6,2 persen. Rilis ALEXA juga menyebutkan Indonesia menempati urutan ke-4 pengguna Blogger dengan 4,6 persen, urutan ke-3 pengguna Wordpress dengan 6,7 persen, dan urutan ke-2 pengguna Friendster dengan 16,5 persen.

di internet. Sebab, *pertama*, kelompok-kelompok radikal keagamaan—yang bisa mengarah dan melakukan aktivitas terorisme—bisa menjelma menjadi siapa saja dengan identitas palsu, seperti nama, foto, dan informasi identitas lainnya. Kondisi ini membuka kesempatan bagi kelompok radikal agama untuk melakukan penetrasi diri dalam jaringan pertemanan di dunia maya. Akibatnya, *kedua*, kelompok radikal keagamaan tersebut bisa melakukan aktivitas perekrutan dan penanaman ideologi radikal kepada siapa saja. Misalnya, dengan membuka akun di media sosial seperti Facebook memungkinkan kelompok radikal keagamaan tersebut untuk berteman dengan siapa saja dan tahap selanjutnya menentukan target individu yang akan menjadi kader atau melakukan penetrasi pemahaman radikalisme keagamaan terhadap individu tersebut.

Daftar Pustaka

- Bell, David. 2001. *An Introduction to Cyberculture*. London-New York: Routledge
- Berger, Pam, *Are You Blogging Yet?*, Infomation Searcher 14 No.2, 2003
- Facebook.com/press diakses pada Minggu, 20 Juni 2010
- <http://siteanalytics.compete.com/facebook.com+friendster.com+myspace.com/?metric=uv> diunduh pada Selasa, 22 Juni 2010
- Foucault, Michel. 1969. *The History of Sexuality: An Introduction*. London and Worcester: Guilford Billing & Sons Ltd
- Foucault, Michel. 1977. *Discipline and Punish: the Birth of the Prison* (transl. AlanSheridan). London: Allen Lane the Penguin Press.
- Gane, Nicholas and Beer, David. 2008. *New Media*. Oxford-New York: Berg
- Hall, Stuart. *et. al.* 1992. *Modernity and Its Futures*. London: Polity Press / The Open University, p. 274-295.
- Hall, Stuart. 1996. "The Question of Cultural Identity", in: Stuart Hall/David Held/Don Hubert/Kenneth Thompson, *Modernity*, Oxford: Blackwell, pp. 596-636.
- Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications

- Holmes, David. 2005. *Communication Theory: Media, Technology and Society*. London, Thousand Oaks, New Dehli: SAGE Publications
- Jordan, Tim. 1999. *Cyberpower, The culture and Politics of Cyberspace and The Internet*, London and New York: Routledge
- Lechte, John. 1994. *Fifty Key Contemporary Thinkers, From Structuralism to Posmodernity* London: Allen & Uniwim
- Lydia, Alix Fillingham, 2001. *Foucault Untuk Pemula*. Yogyakarta: Kanisius
- McCaughey, Martha and Ayes, Michael D. 2003. *Cyberactivism, Online Activism in Theory and Practice*, London and New York: Routledge
- McNamus, John H, 1994, *Market Driven Journalism: Let The Citizen Beware?*, California: Sage Publication.
- Rheingold, Howard. 2000. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Cambridge, MA: MIT Press
- Ritzer, George. 2003. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Turkle, Shirley ,1995, *Life on the Screen*, New York: Simon & Schuster.
- Stuart Hall. 1990. *Identity: Community, Culture, Difference*. Ed. Jonathan Rutherford. London: Lawrence & Wishart
- Wood, Andrew F., dan Smith, Matthew J. 2005. *Online Communication, Lingking Technology, Identity, and Culture*. NewJersy: Lawrence Erlbaum Associates, Inc